

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Lima Bahasa Kasih Untuk Anak Usia 5-8 Tahun

Irene Christabella K.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: alicairenek@gmail.com

Abstrak

Inti dari “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Lima Bahasa Kasih Untuk Anak Usia 5-8 Tahun” adalah untuk memperkenalkan lima bahasa kasih agar anak-anak usia 5-8 tahun mengerti dan dapat mempraktekkan lima bahasa kasih dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi pribadi yang mengerti cara mengungkapkan kasih dengan tepat. Anak yang tidak pernah tahu cara mengungkapkan bahasa kasih secara tepat tidak akan pernah merasa dikasihi dan akan berperilaku buruk sampai pada keturunan selanjutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 5 – 8 tahun paling efektif untuk diberikan materi tentang moral. Atas alasan tersebut, maka dibuatlah perancangan ini sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Cara tersebut ditempuh dengan cara merancang sebuah papan permainan yang menarik untuk anak-anak. Elemen-elemen desain dari perancangan ini turut menentukan suasana hati anak saat memainkan permainan ini, oleh karena itu, pemilihan elemen desain pada perancangan ini berdasarkan psikologi warna dan bentuk. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif.

Kata kunci: media pembelajaran, media interaktif, bahasa kasih, anak-anak.

Abstract

Title: *Designing Interactive Learning Media of Five Love Languages For Children Aged 5-8 Years.*

The essence of "Designing Interactive Learning Media Five Love Languages For Children Aged 5-8 Years" is to introduce the five languages of love so that children aged 5-8 years understand and be able to practice five languages of love in everyday life that can be the person understand the proper way to express love. Children who never knew how to express the language of love precisely will never felt loved and will behave badly until the next generations. Results of the research show that children aged 5-8 years are the most effective to be given about morals. For that reason, this design is made as a solution of these problems. How is reached by designing a board game that is interesting for the kids. Design elements helped determine the mood of the child when playing this game, therefore, the selection of the design elements based on the psychology of color and shape. The method used is descriptive qualitative method.

Keywords: *learning media, interactive media, the language of love, the children.*

Pendahuluan

Keluarga adalah kelompok terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Keluarga, adalah faktor penting dalam pendidikan seorang anak. Pembentukan karakter seorang anak tergantung dari cara keluarganya memperlakukan anak tersebut. Anak-anak pada umumnya menghabiskan waktunya 60-80% bersama keluarga.

Masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan yang paling membutuhkan perhatian ekstra karena pada masa ini anak cenderung peka menerima apa yang didengar, dilihat, dan dilakukannya bersama keluarganya sebagai memori yang dibawa sampai besar. Peran orangtua sebagai keluarga inti dalam hal ini merupakan peran yang paling besar dalam membentuk karakter si anak.

Orangtua kerap memperlakukan anaknya dengan cara yang salah. Sayangnya, bagi mereka hal itu dianggap benar dan dijadikan standar, karena cara demikian yang digunakan orangtua sebelumnya untuk mendidik

mereka. Orangtua cenderung sering marah-marah dengan memaki ketika si anak melakukan kesalahan, atau memukul dan membentak dengan tujuan agar si anak tidak mengulangi kesalahan yang sama. Padahal, dampaknya bisa berbahaya bagi masa depan si anak. Menurut UNICEF, bentuk kekerasan yang tidak tepat bisa berpengaruh buruk pada anak dalam jangka panjang. Makian kasar seperti “dasar anak sial” atau “dasar anak nakal” akan terekam kuat dalam diri si anak.

Anak yang sering dimarahi orangtuanya, apalagi diikuti dengan penyiksaan, cenderung meniru perilaku (*coping mechanism*) seperti *bulimia nervosa* (memuntahkan makanan kembali), penyimpangan pola makan, *anorexia* (takut gemuk), kecanduan alkohol dan obat-obatan, dan memiliki dorongan bunuh diri. Sejatinya, tujuan orangtua memarahi, memukul, dan sebagainya adalah untuk mendidik anak ke arah yang baik karena orangtua adalah salah, dan diterima sebagai kejahatan oleh si anak, yang akan dibawa oleh otak anak sampai besar (“Ternyata” par 2). Hal ini akan terus diturunkan sampai pada generasi selanjutnya, apabila yang bersangkutan tidak memahami cara berbicara dan berperilaku dengan menyelipkan bahasa kasih yang sesuai untuk keluarga.

Tidak ada orangtua yang bermaksud menyakiti hati anaknya atau merusak mental anaknya sendiri. Kasih sayang yang diungkapkan oleh orangtua dengan mendidik atau menghajar dengan keras dengan maksud yang baik, ditanggapi sebagai sebuah kejahatan oleh anak. Hal ini didukung dengan kurangnya komunikasi dalam keluarga. Kecanggihan teknologi dan perkembangan jaman menyebabkan komunikasi dalam keluarga makin berkurang. Kurangnya komunikasi serta bentuk perhatian yang salah dari orangtuanya mendukung pola pikir yang buruk dari dalam diri anak terhadap orangtuanya sehingga timbul sikap melawan dan memberontak.

Dr. Ross Campbell, seorang psikiater spesialis anak-anak dan remaja menyatakan :
Dalam diri setiap anak terdapat “tangki emosional” yang ingin diisi dengan kasih sayang. Apabila seorang anak merasa sungguh-sungguh dicintai, ia akan berkembang secara normal tetapi apabila tangki kasih sayang itu kosong, anak itu akan menjadi nakal. Banyak dari kenakalan-kenakalan anak-anak dimotivasi oleh kebutuhan amat sangat dari “tangki kasih” yang kosong. (26)

Bahasa cinta primer seorang anak akan memberi rasa aman dan pengharapan, serta memudahkan orangtua untuk membimbing anaknya menjadi seseorang yang memiliki masa dewasa yang penuh tanggung jawab. Hal berikut ini sering terjadi dalam keluarga, bahwa sebenarnya orangtua sungguh-sungguh mengasihi anak, namun orangtua tidak mengerti bagaimana

berbicara kepada anaknya dengan bahasa primer anak tersebut, sehingga anaknya tidak pernah merasa benar-benar dicintai. Jan Dargatz menjelaskan, kasih mengalir tanpa pernah diungkapkan hanya karena mereka memang tidak tahu bagaimana cara mengungkapkannya. Mungkin ia tidak pernah dilatih untuk memberi atau tidak pernah ditunjukkan bagaimana cara mengasihi, sehingga ia tidak tahu bagaimana harus menunjukkan kasih. (6)

Cara yang tepat untuk mengungkapkan kasih sesuai bahasa primer setiap orang telah dirangkum oleh Dr. Gary Chapman dalam buku terlaris bertaraf internasional berjudul Lima Bahasa Kasih. Buku ini telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di berbagai negara. Dr. Gary Chapman menulis buku lima bahasa kasih untuk dewasa dan untuk anak. Di dalam buku lima bahasa kasih ini sangat mendetail dan dituliskan dengan contoh-contoh nyata yang sangat mudah untuk diaplikasikan dalam kehidupan anak-anak. Namun, sayangnya di Indonesia buku ini hanya diketahui oleh orang-orang yang suka mendalami tentang alkitab, pernikahan Kristen dan lebih mudah ditemukan di toko buku rohani (Kristen). Orangtua yang tidak pernah mendengar dan tidak memahami tentang lima bahasa kasih ada sekitar 83%, sedangkan anak-anak yang tidak pernah mendengar lima bahasa kasih mencapai 95%. Alasan utamanya, pada masa anak-anak tidak tertarik membaca buku selain buku dongeng atau buku bergambar yang interaktif dan penuh warna. Selain itu, masa kemampuan anak-anak mendengar lebih terbatas dari orang dewasa. Hal ini yang menjadi latar belakang masalah perancangan ini yaitu bahwa lima bahasa kasih hanya dirangkum dalam buku sedangkan anak-anak membutuhkan media selain buku bacaan. Oleh karena itu, buku Lima Bahasa Kasih ini akan dirangkum ke dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak dan membutuhkan peran orangtua.

Setelah melakukan pengamatan, wawancara, dan penelitian selama lebih dari 10 tahun di banyak negara, Dr. Gary Chapman menemukan bahwa setiap orang, termasuk setiap anak, memiliki bahasa kasih yang berbeda. Bahasa kasih yang tidak terpenuhi merupakan kondisi yang sama dengan tangki emosional yang kosong. Dr. Gary Chapman mengelompokkannya menjadi lima bahasa kasih, yaitu :

1. Words of Affirmation

Pemberian kata-kata positif, kata-kata pendukung, dan kata-kata penghargaan kepada anak-anak dapat membuat tangki emosional anak penuh sehingga anak merasa dirinya berharga dan dikasihi.

2. Quality Time

Menyediakan waktu liburan untuk bermain dan bersama-sama dengan anak juga merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh

orangtua. Waktu yang berkualitas akan didapatkan jika kuantitas waktu yang diberikan orangtua pada anak cukup banyak.

3. *Sense of Touch*

Pelukan, ciuman, tepukan yang hangat menjadi tanda kasih yang dibutuhkan untuk mengisi tangki emosional seorang anak.

4. *Gifts*

Pemberian hadiah-hadiah. "Hadiah merupakan simbol visual dari cinta." (Dr.Gary Chapman 114)

5. *Acts of Service*

Pertolongan yang diberikan orangtua pada anak seperti menolong mengerjakan tugas sekolah. Dr.Gary Chapman menjelaskan bahwa dengan pelayanan, seorang anak belajar melakukan apa yang orangtuanya ingin agar ia lakukan. (135)

Media pembelajaran interaktif yang akan dirancang kali ini dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Desain gambar dan tulisan memiliki peran penting sebagai pendukung agar mudah dipahami bagi anak-anak berusia 5-8 tahun.

Timothy Wibowo, seorang profesional *mind coach* dan konsultan, melalui websitenya yang beralamat www.pendidikankarakter.com menyatakan bahwa "Pada usia dini 0-6 tahun, otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*)".

Media pembelajaran interaktif memungkinkan si anak untuk berinteraksi dengan orang tua dan menerapkan langsung kelima bahasa kasih. Media interaktif mengandung gambar dan tulisan yang menarik untuk anak, sehingga membantu memudahkan si anak untuk mengerti pesan yang disampaikan. Usia ideal anak mulai sekolah adalah 5 tahun yaitu Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, pada usia 5 tahun, anak-anak sudah mulai belajar membaca dan bisa mencerna gambar dan tulisan pada media interaktif.

Dimulai dari anak berusia 5 tahun dikarenakan pada saat anak mulai sekolah, lingkungan sosial yang dijumpai anak-anak semakin banyak dan semakin luas. Di samping lingkungan sosial yang semakin luas, diharapkan si anak tidak melupakan hubungan dengan keluarganya dan mulai mengenal tentang lima bahasa kasih pada usia *golden age*. Pada usia 5-8 tahun anak masih memiliki pola pikir yang sama yaitu bermain dan membutuhkan peran keluarga, sedangkan pada usia 9 tahun ke atas pola pikir anak-anak sudah berbeda, anak-anak akan lebih banyak waktu belajar

dan bermain bersama teman. Oleh karena itu, sebelum pengalaman belajar semakin luas, si anak sudah harus ditanamkan nilai-nilai kasih kepada keluarga dan orang sekitar melalui media interaktif pengenalan lima bahasa kasih.

Keluarga merupakan faktor pembentuk karakter anak yang paling utama. Orangtua mendidik dan mengajar anak dengan caranya sendiri yang menurut mereka benar, namun seringkali cara mendidik tersebut dianggap negatif oleh anak karena tidak sesuai dengan bahasa kasih anak tersebut. Kecanggihan teknologi dan perkembangan jaman menyebabkan komunikasi antara orangtua dan anak tidak berjalan dengan baik. Akibatnya, anak menyimpan memori yang buruk pada masa kecilnya dibawa sampai ia besar. Kali ini penulis mencoba menyelesaikan masalah dengan membuat *game* interaktif pembelajaran lima bahasa kasih untuk anak usia 5-8 tahun.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai Lima Bahasa Kasih dan perilaku anak. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dan sekunder dilakukan dengan cara di bawah ini :

Data Primer

a. Wawancara

Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan lisan serta langsung kepada ahli psikolog anak dan orangtua. Pertanyaan tentang karakter anak, dan kecenderungan perilaku serta kegemaran anak dalam proses tumbuh kembang untuk bisa diwujudkan dalam media interaktif yang efektif.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku anak dalam waktu sehari. Observasi dilakukan untuk mengetahui jam bermain anak dan waktu luang orangtua untuk menemukan waktu memainkan media interaktif ini dengan efektif. Selain itu, observasi digunakan untuk mengetahui lama waktu bermain anak yang baik.

Data Sekunder

a Browsing, dimaksudkan untuk pengumpulan data melalui jaringan internet. Data yang diperoleh melalui browsing antara lain : artikel, data visual pendukung, maupun pengertian-pengertian. Kata yang dibutuhkan dalam penyusunan definisi operasional.

b Studi pustaka, merupakan pengumpulan data melalui literatur pustaka (referensi buku) baik majalah, surat kabar, maupun buku-buku teori seputar bahan yang dibahas, dan media interaktif. Studi pustaka merupakan bentuk observasi secara tidak langsung.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Analisis data dilakukan langsung setelah data terkumpul, sehingga ketika proses pengumpulan data berakhir, proses perancangan dapat segera dilaksanakan, dalam bentuk analisis. Data yang diperoleh adalah data pendukung proses perancangan media interaktif pembelajaran lima bahasa kasih.

Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam, mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut National Education Association (1969) diungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak dapat tersampaikan dengan baik dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Sekitar tahun 1960-1965 (Sadiman dkk, 2005 : 8--11) siswa mulai diperhatikan sebagai komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Pada saat itu teori tingkah laku (behaviorism theory) ajaran B.F. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan belajar-mengajar. Teori ini mendorong untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar-mengajar. Menurut teori ini mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku ini ditanamkan pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan, untuk itu jika ada perubahan tingkah laku positif ke arah yang dikehendaki, perlu diberikan

penguatan (reinforcement) berupa pemberitahuan bahwa tingkah laku tersebut telah benar.

Pada sekitar tahun 1965-1970 pendekatan sistem (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Setiap program pembelajaran perlu direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pengajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan pada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara yang digunakan telah ditentukan dengan pertimbangan saksama.

Macam-macam Media Pembelajaran dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi

Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan "audio-visual".

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

- a. Media Pembelajaran Grafis
- b. Media Pembelajaran Visual
- c. Media Pembelajaran Audio
- d. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual adalah media modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan dapat di dengar. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar.

Pada prinsipnya hasil belajar memang ditentukan oleh media pembelajaran, namun keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar juga bergantung pada:

- Isi pesan, yaitu isi atau maksud yang akan disampaikan oleh satu pihak kepada pihak lain. Pesan disampaikan atau dibawa melalui suatu media atau saluran baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Cara menjelaskan pesan, pengirim pesan atau komunikator dalam hal ini misalnya pengajar atau guru memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyampaikan pesan kepada komunikan. Cara pengajar atau guru dalam menjelaskan pesan yang disampaikan mempengaruhi hasil belajar.
- Karakteristik penerima pesan. Umpan balik (feedback) adalah tanggapan dari penerimaan pesan atas isi pesan yang disampaikannya. Karakteristik penerima pesan atau komunikan

juga sangat mempengaruhi tanggapan pesan yang disampaikan oleh komunikator sehingga turut mempengaruhi hasil belajar.

Ketiga faktor di atas merupakan faktor yang perlu diperhatikan juga dalam pemilihan dan penggunaan media. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Menurut McKnow (Sihkabuden, 2005:19), media terdiri dari fungsi yaitu mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya berbentuk abstrak menjadi bentuk konkret, teoritis menjadi fungsional praktis.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levied an Lentz, dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu :

- a. Fungsi atensi
Fungsi atensi dapat menarik dan mengarahkan konsentrasi anak kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau sebagai pelengkap teks materi pelajaran. Media gambar atau visual dapat menarik dan mengarahkan konsentrasi anak kepada isi pelajaran yang disampaikan sehingga kemungkinan anak untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif
Afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Fungsi afektif berbicara mengenai sikap ketertarikan siswa dalam menangkap isi pelajaran ketika belajar atau membaca sesuatu. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif
Kognitif berkaitan dengan kegiatan aktivitas otak. Aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Fungsi kognitif media visual atau gambar membantu memperlancar pencapaian tujuan agar anak mengingat dan memahami isi pelajaran yang disampaikan melalui visual, sampai pada kemampuan memecahkan masalah dengan cara menghubungkan beberapa ide, gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari.
- d. Fungsi kompensatoris
Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual

yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Tinjauan Tentang Media Interaktif

Heather L. Kirkorian, Ellen A. Wartella, and Daniel R. Anderson dalam bukunya *Early Media Use and Academic Achievement* juga menyatakan bahwa antara kritik yang paling umum dari penggunaan media anak-anak adalah bahwa media elektronik yang menggantikan kegiatan lain diyakini orang tua bahwa media elektronik lebih bermanfaat daripada bermain di luar, pekerjaan rumah, dan membaca rekreasi. Secara historis, menonton televisi sebagian besar telah menggantikan media hiburan lain seperti buku komik, radio, dan bioskop.

Pendapat tersebut didukung oleh American Academy of Pediatrics, bahwa anak-anak saat ini menghabiskan rata-rata tujuh jam sehari di media hiburan, termasuk televisi, komputer, ponsel dan perangkat elektronik lainnya. Orang tua harus memantau “diet media” mereka untuk membantu anak-anak membuat pilihan media yang bijak. Orang tua dapat menggunakan sistem penilaian yang ditetapkan untuk menunjukkan, film dan permainan untuk menghindari konten yang tidak pantas, seperti kekerasan, konten seksual eksplisit atau dimuliakan tembakau dan alkohol. (AAP, par. 2).

Manfaat Media Interaktif

Manfaat media interaktif bagi anak-anak, menurut tim ICT Balitbang-Departemen Pendidikan Nasional adalah :

- A. Materi yang diajarkan menjadi lebih menarik
- B. Kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara mandiri dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengambil keputusannya sendiri
- C. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap bahan yang harus dikuasainya

Media interaktif menjadi lebih menarik ketika anak dapat melakukan sesuatu dari dirinya sendiri untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini akan menuntun rasa penasaran anak kepada hal positif dengan keputusannya sendiri. Pada dasarnya, setiap anak akan menghadapi masa di mana dirinya harus mampu menentukan keputusan yang ia ambil tanpa bertanya kepada orang tua atau guru terlebih dahulu. Masa tersebut dapat dimulai dengan media interaktif sehingga si anak dapat memulai mengambil keputusan yang berguna bagi masa depannya kelak. Seorang anak yang mulai mengambil keputusan untuk mempraktekkan atau mulai melakukan isi materi dalam media interaktif akan mudah mengingat. Setelah mengingat apa yang dipraktikkan, anak

akan dengan mudah melakukan hal yang sama atau mempraktekan hal yang sama pada kali berikutnya.

Pengertian Board Game

Secara harfiah, *board game* merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas meja, atau potongan-potongan yang dipindahkan atau ditempatkan ke suatu tempat yang telah ditandai sebelumnya, berdasarkan sebuah aturan tertentu. Permainan dapat didasarkan pada sebuah strategi murni, sebuah kesempatan (misalnya kocokan dadu), atau campuran dari keduanya, dan biasanya diakhiri ketika seorang pemain mencapai tujuan dari permainan tersebut.

Pada mulanya, istilah board game mewakili sebuah pertempuran antara dua tentara. Hal tersebut dibawa pada board game masa kini yaitu masih mendasarkan permainan pada mengalahkan lawan main, memenangkan sebuah posisi, atau mendapatkan poin yang paling banyak, tentunya masih dalam kriteria dan aturan main dari permainan tersebut.

Board game memiliki beberapa jenis dan style yang berbeda. Permainan merupakan representasi dari situasi kehidupan nyata, mulai dari permainan yang tidak memiliki tema yang khusus (misalnya catur), sampai dengan permainan yang memiliki tema yang spesifik dan memiliki kisah/cerita dalam permainan (misalnya Cluedo). Aturan permainan pun beragam, mulai dari yang sangat sederhana (misalnya Tic-tac-toe) sampai yang rumit yaitu menggambarkan permainan alam semesta dengan sangat rinci (misalnya Dungeons & Dragons) - meskipun akhir-akhir ini kebanyakan permainan peran yang utama dan papan dalam permainan disajikan hanya sebagai tambahan visual, agar pemain dapat membayangkan skenario permainan.

Sejarah Board Game

Board game telah dimainkan di sebagian besar kebudayaan dan masyarakat, bahkan sebelum munculnya pengembangan keterampilan baca tulis di awal peradaban. Sejumlah penting situs sejarah, artefak, dan dokumen memberikan keterangan tentang awal mula adanya board game. Bukti dari adanya board game sepanjang sejarah meliputi :

- Jiroft civilization gameboards, permainan tentang peradaban kebudayaan Jiroft pada Zaman Perunggu (akhir millennium ke 3 SM)
- Senet, ditemukan di Predinastik dan Dinasti Pertama penguburan Mesir, 3500 SM dan 3100 SM masing-masing. Permainan papan tertua diketahui telah ada, Senet digambarkan dalam lukisan yang ditemukan di makam Merknera ini (3300-2700 SM)
- Mehen, permainan papan kuno lainnya dari Predynastic Egypt

- Go, sebuah papan permainan kuno yang berasal dari Cina
- Patolli, permainan papan yang berasal dari Mesoamerika yang dimainkan oleh Aztec kuno
- Royal Game of Ur, ditemukan di makam Kerajaan Ur
- Buddha games list, termasuk di dalam daftar permainan yang paling awal diketahui
- Pachisi and Chaupar, permainan papan kuno berasal dari India

Board game semakin berkembang seiring dengan berjalannya teknologi, bahkan banyak sekali permainan papan yang tersedia dalam video game. Permainan tersebut termasuk komputer itu sendiri sebagai salah satu dari beberapa pemain, atau sebagai satu-satunya lawan. Maraknya penggunaan komputer merupakan salah satu penyebab dari penurunan relatif dalam permainan papan. Bahkan banyak sekali permainan papan yang dapat dimainkan secara online. Beberapa situs web memungkinkan audiens untuk bermain langsung dengan komputer sebagai lawan, sementara situs web akan memberitahukan pergerakan komputer sebagai lawan melalui email.

Beberapa board game memang menggunakan komponen papan dan beberapa potongan seperti pion sesungguhnya, namun beberapa menggunakan CD, kaset video, dan akhir-akhir ini bahkan DVD untuk mengiringi jalannya permainan. Baru sekitar tahun 2000 industri board game mulai berkembang bersama dengan perusahaan-perusahaan besar seperti Fantasy Flight Games, Z-Man Games, atau Indie Boards and Cards, dijual dan dipasarkan kepada seluruh audiens di seluruh dunia yang makin berkembang.

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dibutuhkan adalah materi tentang lima bahasa kasih. Lima bahasa kasih yang sudah dijelaskan diharapkan dapat memenuhi tangki kasih emosional setiap anak dengan cara melatih anak untuk mengembangkan bahasa kasih yang ada dalam dirinya kepada orangtua.

Analisis Kelebihan / Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif yang akan dirancang kali ini dibandingkan dengan media pembelajaran media interaktif yang telah ada yaitu:

- Memiliki jalan cerita/kisah yang melibatkan pemain dalam permainan sebagai tokoh dalam cerita, serta kemenangan yang diraih untuk orang lain. Kebanyakan permainan hanya melibatkan dirinya dan kemenangan yang diraih pada akhirnya hanya untuk pemain itu sendiri, bukan untuk orang lain. Di sinilah letak keunggulan media pembelajaran yang akan dirancang. Ada kata kasih di dalam materi yang akan dibahas

dalam perancangan kali ini, itu artinya tujuan dari permainan yang akan dirancang adalah pemain memahami bagaimana melakukan segala sesuatu atas dasar kasih, bukan hanya kasih kepada diri sendiri tapi pada orang lain juga

- b. Memiliki materi pokok yang akan berguna sepanjang usia, dalam segala aspek kehidupan pemain untuk semua orang dalam semua kalangan, baik laki-laki maupun perempuan. Dalam perancangan kali ini, pemain akan benar-benar berlatih bagaimana mengungkapkan bahasa kasih, bukan hanya dengan kata-kata namun juga dengan tindakan. Oleh karena itu, hal tersebut dapat diterapkan pada sesama, bukan hanya orangtua tapi juga anggota keluarga lain, teman-teman, serta pasangan hidup anak di kemudian hari. Dapat diambil sebagai contoh, permainan Hacienda, dari permainan tersebut tentu pemain dapat berlatih tentang manajemen dan mengelola bisnis dengan baik, namun keahlian manajemen tidak diminati oleh semua orang, hanya orang tertentu saja. Selain itu, tugas seseorang sebagai pengelola juga tidak akan bertahan seumur hidup. Sedangkan bicara dengan bahasa kasih yang tepat dibutuhkan oleh semua orang untuk dapat bertahan hidup, memenuhi tangki kasih emosional seseorang.
- c. Memiliki desain yang tepat sasaran, artinya desain yang akan dirancang disesuaikan dengan usia, kecenderungan, kegemaran, dan kesukaan target audiens.

Usulan Pemecahan Masalah

Perancangan kali ini akan dibuat dengan tujuan untuk memenuhi tangki kasih emosional anak di masa depan agar tidak tumbuh dengan tangki kasih emosional yang kosong. Materi tersebut penting bagi semua orang, dikemas dalam board game untuk anak agar pembelajaran mudah diingat dan dapat langsung dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan agar pembelajaran yang diberikan tidak membosankan seperti pelajaran agama atau bimbingan konseling di sekolah. Sebaliknya, justru pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah diingat serta memungkinkan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep Perancangan

Tujuan kreatif dari pembelajaran yang akan dibuat adalah menerapkan lima bahasa kasih sebagai pembelajaran tentang kasih untuk anak usia 5-8 tahun melalui media pembelajaran interaktif berbasis media cetak yaitu board game. Dalam board game yang akan dirancang, akan disisipi nilai-nilai tentang penerapan nyata lima bahasa kasih dalam kehidupan sehari-hari

sebagai seorang anak. Pembelajaran akan dirancang menjadi sebuah permainan yang menyenangkan sehingga lebih mudah dicerna dan ditangkap oleh anak usia 5-8 tahun. Intinya, dengan dibuatnya board game ini maka target audiens akan memahami bentuk-bentuk lima bahasa kasih dan dapat langsung melatih diri mempraktikkannya karena terlibat dalam permainan tersebut.

Lima bahasa kasih yang akan diterapkan dalam sebuah media pembelajaran interaktif berupa board game untuk anak usia 5-8 tahun. Pembelajaran dikemas dalam *board game* agar anak mendapatkan sisi *fun* dan juga materi pembelajaran yang akan mudah dicerna dan diingat. Lima bahasa kasih sebagai pokok bahasan dalam perancangan, meliputi : Kata-kata pendukung, saat-saat mengesankan, menerima hadiah, pelayanan, dan sentuhan fisik. Pembelajaran akan disusun dengan metode belajar melalui permainan. Anak akan belajar cara mempraktekkan bentuk nyata dari kelima bahasa kasih melalui permainan yang akan dirancang.

Karakter Target Audiens

Karakter target audience tentu berbeda-beda pada masing-masing orang, namun pada awal kelas dimulai, rata-rata semua siswa memiliki sifat egois, seperti yang dinyatakan oleh Ibu Erna, seorang pengajar di TK Permata Hati. Kemudian, lambat laun anak mulai belajar bagaimana menjadi pribadi yang disenangi oleh teman-temannya dengan cara belajar bersosialisasi bersama teman sebangku. Hasil dari sosialisasi ini adalah para siswa mulai memahami sifat dan karakter teman lain, dan mulai menanggapi, baik dengan tanggapan yang baik maupun dengan tanggapan yang kurang baik dari keluarga.

Ada beberapa indikator pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil:

- a. Apabila target audience mengerti jalannya permainan dan dapat mencerna gambar serta tulisan yang tertera dalam game dengan mudah.
- b. Target audience memahami bentuk-bentuk dari masing-masing lima bahasa kasih dan mampu mempraktekkannya pada anggota keluarga.
- c. Lima bahasa kasih tertanam sebagai mindset dalam benak target audiens.

Evaluasi akan dilaksanakan setelah uji coba board game pada anak-anak dari berbagai siswa Sekolah Dasar sebagai sample yang akan dikumpulkan pada satu ruangan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari permainan yang diujikan serta memahami kelebihan yang dimiliki dan kesempatan yang dapat dijalankan.

Konsep Pembelajaran

Konsep dari pembelajaran lima bahasa kasih adalah bermain untuk berlatih mempraktekkan. Artinya, selama bermain, anak akan dituntun mempraktekkan bentuk-bentuk lima bahasa kasih, khususnya terhadap orangtua dan saudara-saudara mereka. Permainan yang menuntun target audience untuk mempraktekkan lima bahasa kasih tentu saja menyenangkan bagi anak dan mudah diingat karena melibatkan anak dalam kisah.

Jenis Media yang Akan Dirancang

Media yang akan dirancang adalah media papan permainan atau bisa disebut juga *board game*, yaitu *board game* yang bernama Grace Adventure. Media pendukung lainnya yang akan digunakan adalah spanduk dan x-banner yang digunakan pada saat mempraktekkan *board game* tersebut, serta poster dan iklan radio yang akan dipakai untuk mempromosikan adanya *board game* tersebut. *Merchandise* yang akan dijual bersama dengan penjualan *board game* ini adalah botol minum, tempat makan, dan kotak pensil beserta beberapa alat tulis yang dipakai oleh anak-anak sehari-hari yang diletakkan dalam tas. *Merchandise* ini dapat dijadikan media sekaligus, yaitu ketika anak-anak membawa *merchandise* ini ke sekolah atau ke tempat umum lainnya untuk diceritakan kepada anak-anak lainnya agar tertarik membeli permainan tersebut.

X-banner, spanduk, dan poster merupakan media konvensional yang dapat dipajang setiap kali melakukan promosi, ketiga media tersebut akan diletakkan di depan toko-toko buku serta toko mainan yang menjual *board game* untuk menginformasikan kepada pengunjung tentang adanya sebuah *board game* yang baru tentang sebuah kasih. Selain itu, media promosi lainnya adalah iklan di radio berupa *jingle* singkat serta himbauan bagi para orangtua untuk membelikan anaknya permainan Grace Adventure tersebut.

Alur Desain Interaktif

Dalam perancangan kali ini, pertama kali anak akan membaca petunjuk cara memainkan yang akan didesain dan dirancang dengan simpel dan kata-kata yang mudah dimengerti, didampingi oleh orangtua atau wakil sebagai pendamping. Kemudian, selanjutnya, anak mulai memilih tokoh yang akan dimainkan dalam permainan. Setiap tokoh akan diwakili oleh pion-pion. Permainan mulai dimainkan oleh minimal 2 orang pemain. Satu orang sebagai Anak, dan satu orang sebagai Ibu/Ayah. Apabila anak yang bermain lebih dari 1 orang (tidak termasuk orangtua) maka anak-anak akan mengocok dadu untuk menemukan satu orang pemilih kartu kasih. Kartu kasih diletakkan secara tertutup, sehingga si anak tidak tahu kartu yang akan diambilnya. Setelah satu anak memilih salah satu bahasa kasih, maka

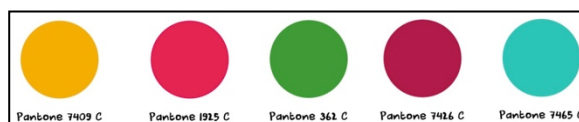
orangtua membacakan isi bahasa kasih tersebut kemudian membuka papan permainan sesuai kartu kasih yang dipilih anak.

Setelah memilih bentuk bahasa kasih, maka masing-masing mengocok dadu kemudian menjalankan pion pada jalur yang telah disediakan. Pada jalur yang telah disediakan akan ada beberapa kartu atau gambar untuk mengarahkan pemain melakukan sesuatu sesuai dengan bahasa kasih yang dipilih. Apabila pemain telah berhasil melakukan 5 kali satu bentuk bahasa kasih maka hari itu pemain mendapat reward berupa satu maskot sesuai dengan bahasa kasih yang dipelajari. Permainan berakhir setelah 60 menit.

Konsep Visual

Tone Colour

Dalam perancangan kali ini, *tone* warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang *fun* dan ceria. Warna-warna hangat mewakili kehangatan dalam keluarga seperti warna-warna shocking pink, kuning, serta warna-warna dingin mewakili sejuknya perhatian dan cinta yang diungkapkan seperti biru, ungu dan hijau.



Gambar 1. Warna dominan yang digunakan dalam perancangan

Design Type/ Tipografi

Tipografi yang akan digunakan adalah tipografi yang *fun* sebagai judul-judul dan nama tokoh. Jenis *font* yang digunakan adalah sans serif dan dekoratif. Pada perancangan kali ini, nama *font* yang dominan digunakan adalah DK Cool Crayon dan Mikado Bold Demo.

Design Style

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah The Memphis Style. Memphis adalah desain kolaboratif yang dibentuk oleh desainer Italia, Ettore Sottsass. Gaya desain ini menekankan berbagai warna yang biasanya digunakan dalam interior post-modern, termasuk warna tomat merah, biru terang, dan ragam pola termasuk mosaic cetak pink dan hitam.

Illustration Visual Style

Gaya visual yang akan digunakan adalah gaya desain yang ceria dan atraktif, mengandung warna-warna yang cerah dan sesuai untuk anak-anak. Bentuk visual yang digunakan adalah vektor-vektor dengan outline untuk menegaskan bentuk wajah dan bentuk-bentuk

ilustrasi lain. Bayangan dan cahaya menggunakan bentuk vektor dengan warna berbeda.

Penjaringan Ide

Bahasa kasih merupakan bahasa pokok/primer setiap orang dalam hal mengutarakan kepada orang lain dan menerima kasih dari orang lain. Hal ini akan berdampak pada perasaan dan karakter seseorang, baik secara positif atau negatif. Beberapa orang tidak memahami bagaimana mengungkapkan dan menerima kasih dari orang yang bahasa kasihnya berbeda dengan mereka. Hal ini yang memberikan dampak buruk bagi perasaan dan karakter seseorang, misalnya seseorang merasa tidak pernah dikasihi oleh keluarganya serta membentuk perasaan yang terekam kuat dalam benak orang tersebut. Perasaan ‘tidak dikasihi’ tersebut akan dibawa sampai ia besar dan berumah tangga sekalipun sehingga berujung pada perceraian, padahal ia sangat dikasihi oleh keluarganya, hanya dengan cara/bahasa yang berbeda. Hal ini yang menjadi latar belakang penulis untuk mengangkat permasalahan dan membuatkan solusi dari permasalahan ini melalui sebuah perancangan karya Tugas Akhir.

Melalui berbagai survey dan penelitian, permasalahan ini berakar sejak kecil yaitu ketika seseorang paling membutuhkan sosok orangtua, karena lingkup terkecil dan utama bagi seseorang dalam masa hidupnya adalah keluarga. Seorang anak belajar kasih dari orangtuanya, tentang bagaimana mengungkapkan kasih yang benar dan nyata. Namun seiring berjalannya zaman, banyak sekali orangtua yang tidak menginginkan keberadaan anaknya sehingga tidak mengungkapkan kasih kepada anak yang dilahirkannya, dan si anak tidak merasakan kasih yang nyata dan tepat. Para anak-anak yang demikian kini telah beranjak dewasa dan telah menjadi orangtua. Namun sayangnya, pengungkapan kasih ini bersifat menurun. Apabila semasa kecil seseorang tidak tahu bagaimana dikasihi oleh orangtua, maka ketika ia menjadi orangtua, ia tidak dapat mengekspresikan kasih kepada anaknya meskipun ia sangat mengasihi anaknya. Dengan demikian, dibuatlah perancangan untuk anak-anak agar sejak dini anak-anak dapat belajar mengungkapkan kasih dengan tepat.

Perancangan yang diperuntukkan bagi anak-anak ini disusun dalam sebuah permainan, dengan tujuan agar si anak dapat memasukkan ke dalam pikirannya bahwa kasih yang tepat dapat dilatih dipelajari, dengan cara yang menyenangkan bagi dirinya, yaitu melalui sebuah permainan. Permainan yang dipilih adalah permainan papan, karena permainan papan merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua umur, termasuk bersama keluarga dan orangtua. Kunci dalam perancangan ini adalah melatih komunikasi kasih, sehingga butuh aktivitas bersama-sama dan melakukan tindakan kasih

bersama-sama dengan orang-orang yang dikasihi, yaitu dengan permainan papan, bukan dengan aplikasi dalam gadget yang kurang melibatkan gerak tubuh dan kurang melatih aktivitas / tindakan kasih anak.

Kata “kasih” biasanya selalu dikaitkan dengan simbol berbentuk hati, dan dikaitkan dengan warna merah atau merah muda yang merupakan warna asli dari hati yang merupakan organ penting dalam tubuh kita. Desain yang menggambarkan kata kasih selalu dihubungkan dengan kelembutan, warna-warna yang lembut dan bentuk garis-garis yang halus dan tidak dinamis. Sedangkan, warna-warna yang lembut seperti warna-warna yang halus merupakan warna-warna yang cocok untuk desain produk-produk bayi yang masih berusia balita.

Desain yang digunakan dalam perancangan kali ini memang merupakan perancangan tentang kasih, namun target audiens dari perancangan kali ini adalah anak-anak berusia 5 tahun sampai 8 tahun. Target audiens perancangan ini memiliki kepribadian yang dinamis, ceria, dan komunikatif. Oleh karena itu, warna yang dipilih untuk perancangan ini adalah warna-warna yang cerah seperti warna merah, biru langit, hijau, oranye, kuning, dan ungu.

Kata kasih dalam hal ini ditunjukkan dalam bentuk praktek atau perbuatan (tindakan nyata) oleh karena itu, warna-warna cerah yang digunakan sesuai karena “tindakan kasih” merupakan tindakan yang menyenangkan hati dan menyegarkan jiwa. Simbol “hati” yang selalu dikaitkan dengan kata kasih akan disubstitusikan dengan gambar-gambar perbuatan dari si anak melakukan sesuatu serta diwakilkan dengan warna-warna cerah sebagai pendukung agar desain dari perancangan ini memiliki perbedaan dari desain tentang kasih lainnya.

Pengembangan Desain



Gambar 2. Thumbnail Karakter



Gambar 3. Thumbnail Board Game Identity dan Packaging Board Game



Gambar 4. Tightissue Karakter



Gambar 5. Tightissue Board Game Identity dan Packaging Board Game



Gambar 6. Final Karakter



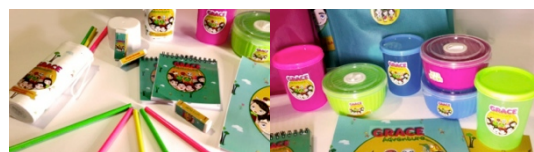
Gambar 7. Final Board Game Identity dan Packaging Board Game



Gambar 8. Desain Final Masing-masing Board Game



Gambar 9. Desain Pion Karakter



Sumber: data pribadi

Gambar 10. Merchandise



Gambar 11. Desain Poster dan X-banner



Gambar 12. Desain Spanduk



Gambar 13. Desain Final Pin Diameter Ukuran 5,8 cm

Kesimpulan

Bahasa kasih merupakan bahasa yang paling efektif bagi seseorang untuk mengungkapkan kasih kepada sesama, terutama kepada keluarga. Namun, sayangnya bahasa kasih yang dirangkum dalam 5 bentuk oleh Dr. Gary Chapman tidak tersosialisasikan dengan baik kepada masyarakat di Surabaya, khususnya. Bahasa kasih merupakan sebuah materi baru yang perlu ditanamkan dalam diri seseorang sejak dini. Oleh karena itu, penulis melakukan riset kepada anak-anak dan didapatkan hasil bahwa anak-anak usia 5-8 tahun merupakan tanah yang subur untuk ditanami mengenai bahasa kasih.

Bentuk perancangan kali ini disusun dalam bentuk permainan, agar target audiens tidak mengalami kebosanan dalam mempelajari materi baru tersebut. Sedangkan permainan papan merupakan alasan yang tepat bagi sebuah keluarga untuk berkumpul bersama dan mempraktekkan bahasa kasih secara langsung. Demikian alasan penulis membuat perancangan tersebut dalam bentuk permainan papan untuk anak usia 5-8 tahun.

Elemen desain sangat menentukan suasana hati pemain saat memainkan sebuah permainan, khususnya apabila pemain merupakan anak-anak. Dalam perancangan ini dibuat elemen desain yang sangat sesuai dengan kepribadian anak dengan menggunakan warna-warna yang ceria dan cerah untuk menunjang suasana hati anak menjadi ceria juga.

Fokus anak-anak mudah dialihkan oleh hal lainnya ketika sedang melakukan suatu hal, karenanya sebuah permainan harus benar-benar mengalihkan perhatian anak. Anak-anak dapat fokus bermain adalah ketika sore hari bersama orangtua, selain itu waktu maksimal anak-anak usia 5-8 tahun mempelajari suatu hal sangat singkat yaitu kurang lebih setengah jam, oleh karena itu pembelajaran ini dikemas dalam sebuah permainan serta membutuhkan bimbingan orangtua untuk menjaga fokus si anak.

Uji coba yang telah dilakukan kepada beberapa anak-anak SD mendapatkan hasil yang cukup memuaskan. Anak-anak dapat mengerti jalannya permainan serta dapat memainkan dengan ceria. Meskipun awalnya mereka malu-malu melakukan bahasa kasih seperti yang diperintahkan dalam permainan namun akhirnya mereka melakukan dan senang setelah melakukannya. Peran orangtua atau wali sangat dibutuhkan di sini, selain sebagai sarana belajar mempraktekkan bahasa kasih, juga untuk memancing dan mendorong anak melakukan kasih. Anak yang didorong kemudian diapresiasi akan merasa dirinya sangat dikasihi dan hal itu akan terekam kuat dalam pikiran mereka bahkan setelah permainan selesai.

Saran

Saran untuk Universitas adalah kejelasan akan alasan pembuatan sebuah peraturan atau sistem, hal ini agar tidak membuat mahasiswa merasa dirugikan akan adanya sebuah aturan atau kebijakan yang baru. Kejelasan tersebut dapat disosialisasikan serta dapat dievaluasi per tahap dari sistem tersebut agar mahasiswa lebih puas akan adanya sistem dan kebijakan dari universitas serta menjadi saksi bagi orang lain yang berpotensi untuk menjadi mahasiswa di kampus ini.

Saran untuk jurusan adalah diberikan jadwal yang jelas dari awal sebuah program yang akan dijalankan agar mahasiswa dapat melatih diri untuk manajemen dirinya sendiri serta waktu yang harus dipakai untuk menyelesaikan sebuah program.

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan baik dalam bentuk saran dan kritik, motivasi, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dengan demikian, sudah sepantasnya penulis menghantarkan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa memberikan pertolongan, kekuatan, kesehatan, dan hikmat kepada penulis sampai akhir Tugas Akhir ini. Tanpa hikmat, pertolongan dan kemampuan-Nya, penulis tidak dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Bapak Bambang Mardiono, S.Sn.,M.Sn. sebagai pembimbing 1 yang dengan kerelaan hati membagi ilmu dan membimbing serta mengarahkan penulis dengan sabar sekaligus tegas dalam hal penyusunan dan landasan teori hingga terselesaikannya karya Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis belajar banyak mengenai keterampilan menulis dan membuat sebuah desain dengan landasan teori yang kuat dari beliau.
3. Bapak Adiel Yuwono, S.Sn. sebagai pembimbing 2, yang selalu menyediakan waktu dan tenaga di tengah-tengah kesibukannya untuk membimbing dan memastikan bahwa karya Tugas Akhir penulis berjalan sesuai tahapan yang tepat serta memberikan saran-saran dan masukan yang membangun, juga motivasi yang membangun kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan tepat waktu.
4. Bapak Daniel Kurniawan, S.Sn. dan Bapak Deddi Duto, S.Sn., M.Si., selaku dosen penguji penulis yang memberikan saran, kritik, dan masukan yang berguna bukan hanya untuk karya Tugas Akhir kali ini saja, namun juga untuk karya-karya penulis ke depannya.
5. Bapak Ir. Handoyo Kuasaputera dan Ibu Debora Setiawan, selaku orangtua dari penulis yang selalu menawarkan bantuan, dukungan, serta doa kepada penulis, serta Christopher Daniel dan Christian Jeremy, selaku kakak dari penulis yang dengan talenta mereka telah membantu tugas akhir penulis serta memberi dukungan doa kepada penulis. Terimakasih atas dukungan dan bantuan fisik yang tulus kepada penulis meskipun terkadang mereka lelah, serta dukungan moral yang menguatkan penulis.
6. Youth Bethany Rungkut selaku, Tim Dokumentasi Uji Coba karya Tugas Akhir, yaitu Christian Jeremy, Christopher Daniel, Prisca

Akhaya, Lussiana Marsella, Rizki Novi Lestari, Natassia Irene, Ezra Geraldi, Zella Priscilla, dan Jesica Aquila, yang bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu terlaksananya dokumentasi uji coba karya Tugas Akhir penulis. Terimakasih atas doa dan dukungan mereka yang sangat amat berarti bagi penulis.

7. Teman-teman dan saudara-saudara penulis yang memberikan dukungan moral, motivasi dan doa, yaitu Grasya Carlen Letik, Dian Kartikasari, IGA Yudi Artha, Sendy Steffani, Evita Sulistyawati Jessica FS., serta masih banyak orang-orang dan pihak-pihak terkait di balik kesuksesan karya Tugas Akhir penulis. Penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya, Tuhan Yesus yang balas semua kebaikan mereka.

Daftar Pustaka

- Chapman, Gary. Lima Bahasa Kasih. Tangerang Selatan: Gospel Press. 1992
- “Pengaruh Buruk Kemarahan Orang Tua Terhadap Sikap Anak”. 2012.
http://www.psikoterapis.com/?en_pengaruh-buruk-kemarahan-orang-tua-terhadap-sikap-anak,76
- Dargatz, Jan. 52 Cara Sederhana Menyatakan Kasih Sayang Kepada Anak Anda. Batam: Interaksara, 1999.
- Wibowo, Timothy. 2007. Membangun Karakter Sejak Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:Pendidikan Karakter.
<http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/>>
- “Pengertian Media Pembelajaran”. 2012.
<http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- “Sejarah Media Pembelajaran”. 2013.
<http://literaturkti.blogspot.com/2013/05/sejarah-media-pembelajaran.html>
- Djaramah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT.Rineka Cipta. 2010
- Suprijanto. Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta: PT.Bumi Aksara. 2005
- Sudjana, Nana. Media Pengajaran. Surabaya: Pustaka Dua. 1978

Sadiman, Arif S. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 1996

Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2002.

“Media and Young Children's Learning”
<http://futureofchildren.org/publications/journals/article/index.xml?journalid=32&articleid=56>

“Preschool-Aged Children’s Television Viewing in Child Care Settings”. 2014.
<<http://pediatrics.aappublications.org/content/124/6/1627.full.pdf+html>>

“Sejarah Board Game”. 18 March 2010
<<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>>